

Candidature d'équipe / Sponsoring



Sommaire du dossier :

I - *Introduction*

II - *La formation de l'équipe*

III - *Présentation des joueurs*

IV - *Nos objectifs*

V - *Nos attentes*

VI - *Pourquoi nous ?*

VII - *Conclusion*

I – Introduction

Définition de l'eSport

Il y a toujours eu des formes de compétitions liées au jeu vidéo. Que ce soit au meilleur score dans les jeux d'arcade, à qui arrive premier dans les jeux de course, ou qui reste debout dans les jeux de combats, nombreuses sont les occasions de s'affronter en amis, que ce soit sur des bornes d'arcades, sur consoles, ou sur PC.

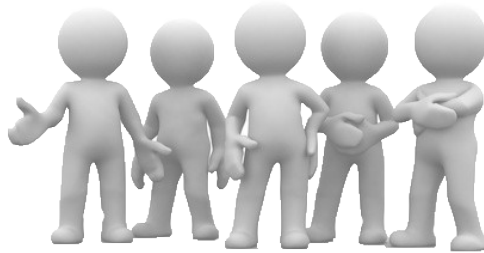
Certains jeux sont néanmoins plus orientés compétition que d'autres : Counter-Strike, Quake, League of Legends, Starcraft 2... Ces titres sont qualifiés de jeux eSports (pour **E**lectronic **S**ports, c'est à dire sports électroniques en français). En plus des amateurs qui fraggent leurs amis en toute convivialité, les progamers, payés pour jouer, s'entraînent sans relâche pour devenir les meilleurs. Le skill gap (ou différence de niveau de jeu) entre le novice et l'accompli fait toute la différence : ces jeux ne laissent pas suffisamment une part trop importante à la chance qui permettrait à un débutant de battre un joueur expérimenté.

Ces produits labélisés eSport sont exposés dans des centaines de tournois à travers le monde. Championships, leagues, cups, showmatches et autres invitationnel accueillent des foules enthousiastes qui encouragent leurs chouchous des équipes pros. Cette relation éclaire le côté sport de l'eSport, car tout comme n'importe quel fan de foot irait en stade voir son équipe favorite jouer, n'importe quel fan eSport irait regarder son idole se battre pour devenir le meilleur.

Et tout comme les sports « traditionnels », une foule de métier professionnels se sont développés autour de l'eSport. Métiers de l'audiovisuel, coachs, sponsors, événementiel : c'est tout un modèle économique qui se développe. L'aspect le plus apparent est sans conteste l'apparition des professionnels qui commentent les parties en direct. Ils analysent les mouvements de chacun des joueurs, les stratégies choisies, et surtout ils chroniquent l'histoire qui s'inscrit devant leurs yeux. Car chaque tournoi est aussi accompagné de ses récits épiques : comment le favori s'est fait battre par le presque amateur, comment la meilleure équipe a réussi à vaincre les hordes de progamers asiatiques hyperspécialisés et hyper-entraînés.

Pour autant que l'on apprécie les titres eSports en vogue, il est plus difficile qu'on ne le croit de comprendre ce qui définit un titre vidéo-ludique comme étant apte au sport de compétition. De saisir la subtile nuance qui définit que League of Legends est bien un jeu eSport, tandis que Tetris n'en est résolument pas un.

II - La formation de l'équipe



L'équipe s'est formée sur la base d'un groupe d'amis jouant ensemble depuis plusieurs années. Le choix d'avoir formé un groupe amical est important pour notre communication, notre ambiance et la relation entre les différents joueurs. Tout ces éléments sont nécessaire dans une équipe qui recherche la stabilité et une évolution croissante. Nous connaissons chaque personne et nous savons ce que chacun d'entre nous peut apporter dans le jeu ou dans le groupe en lui même.

Nous avons toujours réussi à proposer un niveau plus que correct avec cette base de joueurs. Evoluant chez LeetGamerz et plus récemment InFamous, notre passion pour l'e-sport et notre envie de percer dedans nous a donné la motivation de se reformer et de prouver a toute le monde que le « subtop » mérite bel et bien sa place parmi les grands .

Après les résultats de l'équipe sur ces différents tournois en France, nous avons décidé de se remettre en question pour nous permettre de gravir un échelon et d'atteindre nos objectifs communs. Nous avons donc pris la décision d'ajouter 2 personnes dans l'équipe qui sont des éléments aussi important que les joueurs, ils vont pouvoir apporté chacun à leurs manière un soutien global.

La première personne que nous avons choisis de prendre est : v1NzZz dans le rôle de *Coach*.

Ancien leader de l'équipe, il nous permet de faire comprendre les erreurs personnelles et communes. Il nous épaulé dans les moments important et il se sert de sa vision de jeu d'un point de vue extérieur pour contribuer à son apport In-Game.

La deuxième recrue qui nous permettrait d'avancer est : Spr1NT dans le rôle de *Manager*.

Quand nous avons rejoins les rangs d'InFamous, il était chargé de s'occuper de notre section. Après avoir crée des liens et passés plusieurs mois passés avec lui, nous lui avons donc proposée de rejoindre le cœur de l'équipe. Cette décision nous permet actuellement de se focaliser sur le jeu en lui même puisqu'il s'occupe du côté administratif et obligatoire.

III – *Présentation des joueurs*

Wiizard

Nom : Bardelli

Prénom : David

Age : 24 ans

Localisation : France

Rôle : Riffle

Anciennes équipes : **LeetGamerZ-InFamouS**

Palmares lan

- Top 3 @ AnjouGame 12 - hAvA (evy, VKLL, GEOO, LoveGun, Wiizard)
- Top 3 @ lanostress-krazycup - TORTUE NINJA (sleix, laco, Lambert, GEOO, Wiizard)
- Top 3 @ PXL 37 - RedSky (evy, AUNN, chouca, GEOO, Wiizard)
- Top 1 @ SLE 13 - hAvA (evy, VKLL, piim's, GEOO, Wiizard)
- Top 4 @ Cap Arena 2 - E2G (chouca, m1StOU, XTQZZZ, Lambert, Wiizard)
- DREAMHACK Valencia 2013 - Team Mistral.E2G (mistou, GEOO, XTQZZZ, Lambert, Wiizard)
- Top 5 @ LanEx 17 - LeetGamerZ (skillz, phaM, Lambert, v1NzZz, Wiizard)
- Top 1 @ lanostress 7 - TAB (BaaL, 1nva, Lambert, GEOO, Wiizard)
- Top 2 @ Insalan 9 - LeetGamerZ (Faris, mistou, Lambert, GEOO, Wiizard)
- Top 2 @ lanostress 8 - TAB (BaaL, JAYBEE, Lambert, GEOO, Wiizard)
- Top 7 @ Gamers Assembly 2014 - LeetGamerZ (BaaL, mistou, Lambert, GEOO, Wiizard)
- Top 7 @ PXL 40 - d4tP14Y3rS (maleK, dav1d, SplqT, GEOO, Wiizard)
- Top 1 @ SLE 14 - hAvA (JAYBEE, SplqT, Lambert, GEOO, Wiizard)
- Top 3 @ LanEx 19 - InFamouS eSport (v1NzZz, diamantik, skillz, GEOO, Wiizard)

